

## Lærervejledning

NextLevel er et projektforsløb for 8.-10. klasse, som giver eleverne konkrete erfaringer med at arbejde med innovation og entreprenørskab i skolen. Samtidig er det formålet med forløbet, at eleverne opnår nogle specifikke entreprenørielle kompetencer. Disse kompetencer er beskrevet i formålsparagraffen for folkeskolen, og i faghæfte 47, om elevens alsidige udvikling, samtidig med at de arbejder med et fagligt område.

NextLevel adskiller sig fra mere almindelige projektarbejdsformer, ved at eleverne IKKE skal udarbejde en problemformulering og lave en fremlæggelse. I NextLevel skal eleverne på et fagligt grundlag etablere en idé, og udmønte denne i handlinger som enten potentielt eller reelt skaber værdi for andre. NextLevel kan således være en del af en af skolens fag, et tværfagligt forløb, eller indgå som projektopgave i 9. klasse. En del valgfag og linjer arbejder ligeledes med NextLevel.

NextLevel er også en konkurrence, og Fonden for Entrepenørskab arrangerer hvert år en landsfinale, hvor de bedste projekgrupper får lov til at præsentere deres ideer, og fortælle hvad de har opnået.

### Vurderingskriterier

I NextLevel vil eleverne blive bedømt på kreativitet, omverdensforståelse, handling og personlig indstilling. (Personlig indstilling vil ligge implicit i bedømmelsen af de øvrige kriterier.)

Bedømmelseskriterierne er udarbejdet på baggrund af den nationale kvalifikationsramme og Taksonomi i Entrepenørskabsuddannelse. (Taksonomi i Entrepenørskabsuddannelse findes på [ffe-ye.dk](http://ffe-ye.dk))

I dokumentet "Guide til Bedømmelseskriterier" beskrives bedømmelseskriterierne nærmere.

Eleverne afslutter deres projekt ved at formidle det for andre. Det er valgfrit, hvordan de formidler projektet. En af følgende eksempler kan f.eks. anvendes:

- Præsenter projektet til forældre, samarbejdspartner eller en målgruppe.
- Lav en udstilling af projektets resultater på et bibliotek eller andet offentligt sted.
- Lav en video, der fortæller om projektet og upload den på youtube.
- Lav et blogindlæg om projektet på f.eks. [youngtrepreneur.dk](http://youngtrepreneur.dk)

Efter at eleverne har formidlet deres projekt har de mulighed for at indsende projektet til Fonden for Entrepenørskab via en upload formular. De 5 bedste projekter i hver kategori bliver udvalgt til en finale.

## Lineære eller cirkulære processer

Mange innovationsforløb følger en fast skabelon med bestemte aktiviteter (stage-gate-modeller) for arbejdet. Særligt lærere (og klasser) som ikke tidligere har arbejdet med innovation og entreprenørskab, kan med fordel bruge nogle af de modeller som findes på markedet<sup>1</sup>. I Nextlevel materialet er der også en skitse, som kan give en umiddelbar forståelse. For erfarne lærere og elever vil det formentlig være mere relevant, at etablere et forløb som er mere fokuseret på vurderingskriterierne, og som har mere flydende grænser imellem de enkelte aktiviteter.

Klassen eller holdet kan altså tage udgangspunkt i faglig viden på et bestemt fagligt område, et tema eller en bestemt problemstilling i verden, og bruge den som udgangspunkt for at skabe ideer for hvordan eleverne kan skabe værdi. Eleverne kan trække på ressourcer i omverden, virksomheder netværk etc. På denne baggrund etableres der planer for handling. Det er dog vigtigt at de enkelte områder i figuren ikke betragtes som overstået. Det kan sagtens blive nødvendigt at opsøge mere faglig viden, efterhånden som eleverne bliver mere bevidste om deres ide, om hvad de vil gøre, og hvordan de skal håndtere og interagere med omverdenen. Processen er derfor ikke nødvendigvis lineær eller forudsigelig.

## Grundlæggende kategorier i NextLevel

NextLevel konkurrencedelen er baseret på 4 kategorier der fungerer som afsæt for elevernes ideer og aktiviteter. Kategorierne er skabt, så hele skolens fagrække er tilgodeset. Elever og lærere må i samarbejde finde ud af hvordan kategori, faglighed og temaer kan danne ramme for forløbet. NextLevel lægger derfor op til både faglige såvel som tværfaglige projektforløb.

- **Bevægelse:** Bevægelse kan enten forstås som fysisk udfoldelse eller åndelig bevægelse. Temaer kan være motion og bevægelse i dagligdagen, fedme og livsstil, nye fællesskaber, religion og sameksistens, nye former for gudstjenester og ceremonier, sport og samfund. Kategorien kan omfatte kompetencemål i en lang række fag, men favner også idræt og kristendom.
- **Viden og Verden:** Temaer kan være skole og miljø, bæredygtighed, opfindelser før og nu, fremtidsforestillinger, nye boligformer. Kategorien kan involvere kompetencemål i de naturvidenskabelige fag.
- **Velfærd og Samfund:** Temaer kan være; service og velfærd, fundraising projekter, lokal og global livsstil. Udgangspunktet kan eksempelvis være kompetencemål fra samfundsfag, matematik, dansk, historie, biologi.
- **Sprog og kultur:** Temaer kan eksempelvis være kulturer og møder, integration og indvandring, turisme og oplevelser, kultur og events. Denne kategori kan involvere kompetencemål i dansk, engelsk og tysk, historie, kristendom og samfundsfag.

---

<sup>1</sup> Se eksempelvis: *KIE-modellen* af Ebbe Kromann og Irmelin Funch eller: *Innovative elever* af Lilian Rohde og Anja Lea Olsen

### **At rammesætte og understøtte elevernes processer**

Nogle elever vil trives med åbne opgaver og en sådan cirkulær forståelse af et projekt, derfor er det væsentligt, at læreren er opmærksom på dette og understøtter elever og grupper på forskellige måder. En forudsætning for at etablere positive og brugbare erfaringer med entreprenørskab er at eleverne får succesoplevelser med det de gør og at de oplever at de har måttet yde noget for at nå dertil. Derfor er det lærerens fornemste opgave at opstille rammer for projekterne, at vejlede og forstyrre uden at styre eller fratage eleverne ejerskabet af projekterne. Samtidig er det lærerens opgave at sikre, at eleverne når i mål med det de arbejder med. Dette kræver en konstant balancering imellem intervention og tilbageholdenhed.

### **Store og små projekter**

Mange elever vil "slå større brød op end de kan bage", det er derfor nødvendigt, at læreren har en fornemmelse for hvad der kan lade sig gøre, og hvad der kun kan blive en plan for at gøre noget. Det er på mange måder bedre, at eleverne arbejder med håndterbare projekter, som kan blive til virkelighed, end at de kun arbejder med projekterne på et ideplan. Dog er det også vigtigt at medtænke vurderingskriterierne, så projekterne ikke bliver så simple, at de ikke udfordrer eleverne på faglig viden, omverdens-involvering, handlingskompetencer etc.